

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

As rescanning documents *will not* correct images,
Please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.

EUROPEAN PATENT OFFICE

Patent Abstracts of Japan

PUBLICATION NUMBER : 2001147758
PUBLICATION DATE : 29-05-01

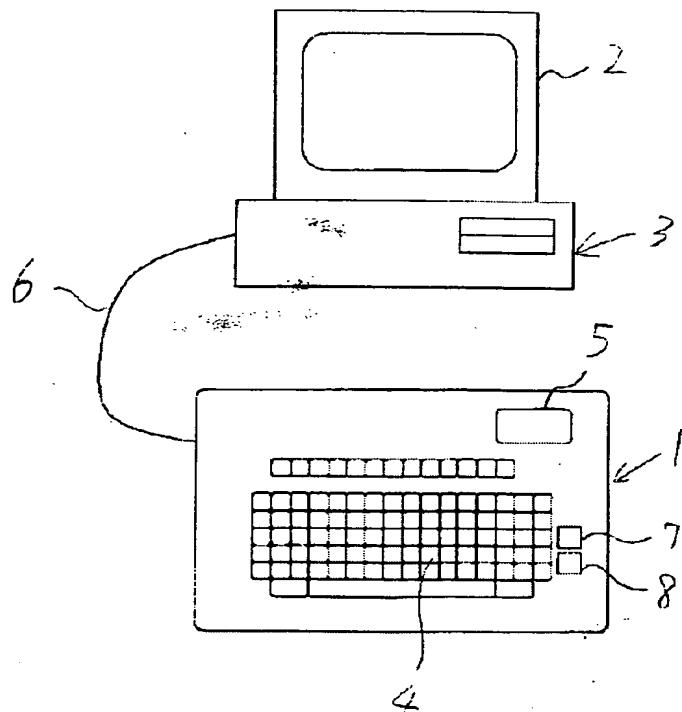
APPLICATION DATE : 19-11-99
APPLICATION NUMBER : 11329963

APPLICANT : HONGO TAKAYUKI;

INVENTOR : HONGO TAKAYUKI;

INT.CL. : G06F 3/00 A63F 13/06 G09G 5/00

TITLE : INPUT DEVICE PROVIDED WITH
DISPLAY MEANS



ABSTRACT : PROBLEM TO BE SOLVED: To provide an input device, capable of preventing contents inputted from a keyboard of a computer or to controller of a television(TV) game machine from being viewed at surreptitiously.

SOLUTION: This input device consists of an input means provided with a secret information display means, an information transmission means and a processing means. The processing means receives display address data from the information transmission and controls, on which display means information is to be displayed, the secret information display means or a non-secret information display means, on the basis of the display address data. Since the input contents are displayed on the display screen formed on the keyboard of the computer or the controller of the TV game machine, the input contents can be prevented from being viewed surreptitiously by a third person.

COPYRIGHT: (C)2001,JPO

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2001-147758

(P2001-147758A)

(43)公開日 平成13年5月29日 (2001.5.29)

(51)Int.Cl.
G 06 F 3/00
A 63 F 13/06
G 09 G 5/00

識別記号
6 5 4
5 1 0

F I
G 06 F 3/00
A 63 F 13/06
G 09 G 5/00

6 5 4 A 2 C 0 0 1
5 C 0 8 2
5 1 0 V 5 E 5 0 1
5 1 0 X 9 A 0 0 1

マーク (参考)

審査請求 未請求 請求項の数4 OL (全6頁)

(21)出願番号 特願平11-329963

(22)出願日 平成11年11月19日 (1999.11.19)

(71)出願人 599137404
本郷 隆之
東京都町田市鶴川2-7-5
(72)発明者 本郷 隆之
東京都町田市鶴川2-7-5
(74)代理人 100084353
弁理士 八嶋 敬市

最終頁に続く

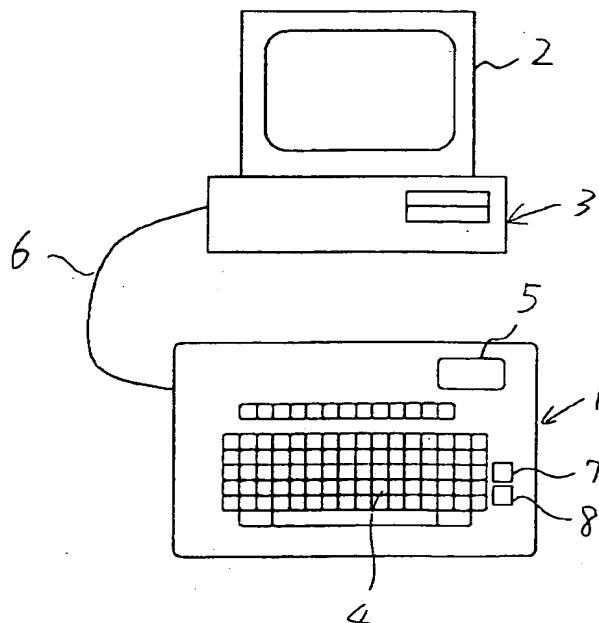
(54)【発明の名称】 表示手段を備えた入力装置

(57)【要約】

【課題】 コンピュータのキーボードやテレビゲーム機のコントローラーからの入力内容が他人に盗見されないようにする入力装置を提供するものである。

【解決手段】 秘密情報表示手段を備える入力手段と、情報発信手段と、処理手段とからなり、前記処理手段は前記情報発信手段から表示先データを受信し、その表示先データを基に前記秘密情報表示手段又は非秘密情報表示手段のうちどの表示手段に情報を表示するかを制御することとした。

【効果】 コンピュータのキーボードやテレビゲーム機のコントローラーに設けられた表示画面に入力内容が表示されるので他人に入力内容を盗見されることがない。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 秘密情報表示手段を備える入力手段と、表示先データを発信する情報発信手段と、前記秘密情報表示手段又は非秘密情報表示手段に表示する情報の表示先を制御する処理手段とからなり、前記処理手段は前記情報発信手段から表示先データを受信し、その表示先データを基に前記秘密情報表示手段又は前記非秘密情報表示手段のうちの表示手段に情報を表示するかを制御することを特徴とする表示手段を備えた入力装置。

【請求項2】 前記秘密情報表示手段を備える入力手段を複数設け、前記処理手段は前記表示先データを基に複数の前記秘密情報表示手段又は非秘密情報表示手段のうちの表示手段に情報を表示するかを制御することを特徴とする請求項1記載の表示手段を備えた入力装置。

【請求項3】 前記非秘密情報表示手段の表示部を前記秘密情報表示手段の表示部よりも大型の表示部としたことを特徴とする請求項1乃至2記載の表示手段を備えた入力装置。

【請求項4】 前記秘密情報表示手段を備える入力手段をテレビゲーム用の入力手段としたことを特徴とする請求項1乃至3記載の表示手段を備えた入力装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明はパソコンのキーボードやテレビゲーム装置の入力用コントローラーに関するものである。

【0002】

【従来の技術】 現在、パソコンや家庭用テレビゲームは広く一般で使用されている。パソコンの操作において、キーボードから入力した情報はパソコンのディスプレイ上に表示され、入力した者はそのディスプレイの内容を見て、自分の入力内容が正確であることを確認する。また、家庭用テレビゲームにおいてゲームプレイヤーはテレビ画面を見ながら画面上のキャラクターを操作したり、必要な情報を入力する。即ち、パソコン及びテレビゲームにおいて、すべての情報は操作者の前にあるディスプレイやテレビ画面上に表示される。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】 しかし、すべての情報が一律にディスプレイ上やテレビ画面上に表示されることが必ずしも好ましいことではない。例えば、パソコンで秘密情報（企業秘密、パスワード、恋人へのメール等）を入力する場合に、これら情報が大きなディスプレイ上に表示されると、側に居る人にその情報を見られてしまい秘密が守れないという不都合がある。また、このような不都合はテレビゲームでも同様に起こりうる。例えば、2人で対戦型ゲームをする場合、一方のゲームプレイヤーが様々な作戦を立て、これをゲーム機に入力する。作戦が正確に入力されたことを確認するには、入力内容をテレビ画面に表示することが望ましいが、作戦が

テレビ画面に表示されてしまうと、相手にその作戦が知られてしまい、ゲームが成立しなくなってしまう。そこで、他人に知られることなく秘密情報を表示する手段が求められるところである。

【0004】

【課題を解決するための手段】 本発明の第一発明は、秘密情報表示手段を備える入力手段と、表示先データを発信する情報発信手段と、前記秘密情報表示手段又は非秘密情報表示手段に表示する情報の表示先を制御する処理手段とからなり、前記処理手段は前記情報発信手段から表示先データを受信し、その表示先データを基に前記秘密情報表示手段又は前記非秘密情報表示手段のうちの表示手段に情報を表示するかを制御することとした。

【0005】

【発明の第一実施形態】 本発明を図面に基づいて説明する。図1は本発明の一実施形態の概要図である。本発明は図1に示すとおり、入力手段としてのキーボード1、非秘密情報表示手段（秘密情報表示手段以外の表示手段）としてのパソコン用ディスプレイ（以下、これを「大画面2」とする）、処理手段としての処理装置（制御装置・演算装置・記憶装置を含む）を内蔵しているコンピュータ本体3とからなる。

【0006】 キーボード1には多数のタイプキー4が配列されており、タイプキー4の右上の部分には秘密情報表示手段としての液晶画面（以下、これを「小画面5」とする）が既知の手段により設けられている。コンピュータ本体3と大画面2は図示しないケーブルで結ばれており、コンピュータ本体3とキーボード1もケーブル6により結ばれている。即ち、これらケーブルを介して大画面2-コンピュータ本体3-キーボード1-小画面5とが結ばれ、相互にデータの伝達が行われる。なお、このデータの伝達はケーブルを使用せずに無線で行うこともできる。大画面2は小画面5より大型の表示部を有することが望ましいが、これに限るものではない。

【0007】 次に、表示先データが発信され、処理装置がそれを受信し、情報を表示するまでの流れを説明する。まず、初期設定として表示すべき情報は大画面2に表示されるように予め設定されている。秘密情報を小画面5に表示したい場合は情報発信手段としてのキーボード1上のある小画面切替キー7を押す。これによりキーボード1から表示先データ（小画面5に表示すべきことを示す表示先データ）が発信される。なお、小画面5に表示すべきことを示す表示先データは記憶装置に記憶されているコンピュータプログラムから発信されることもある（この場合、記憶装置に記憶されているコンピュータプログラムが情報発信手段となる）。そして、この表示先データを受信した処理装置は小画面2に情報を表示すべきことを命令・制御する（例えば、企業秘密の情報であれば図2のように小画面5にのみ表示される）。

【0008】 非秘密情報を大画面2に表示したい場合は

キーボード1上のある大画面切替キー8を押す。これによりキーボード1から表示先データ（大画面2に表示すべきことを示す表示先データ）が発信される。なお、大画面2に表示すべきことを示す表示先データは記憶装置に記憶されているコンピュータプログラムから発信されることもある。そして、この表示先データを受信した処理装置は大画面2に情報を表示すべきことを命令・制御する（なお、この場合、大画面2と小画面5双方に情報を表示してもよい）。

【0009】このように秘密情報は小画面5にのみ表示され、大画面2には表示されないので他人から盗見されるおそれは少なくなる。また、小画面5をキーボードに設けたので、更に秘密情報を隠しやすくなる。即ち、キーボード1は常に操作者の手元にあるのでキーボード1の位置や角度を容易にいつでも変えることができ、側にいる人から盗見されるおそれがより少なくなる。更に、非秘密情報は大画面2に表示されるので、1つの画面だけで複数人で情報を一度に見ることができ、情報を共有することができる。

【0010】なお、本発明はテレビゲームにも応用できる。即ち、キーボード1をテレビゲームの入力用コントローラに置換えて入力用コントローラに小画面を設ければ、入力内容が側にいる人から盗見されるおそれはなくなる等、本実施例のパソコンと同様の効果が得られる。

【0011】

【発明の第二実施形態】本発明の第二実施形態は、第一実施形態の入力手段を複数設けたものである。なお、本実施形態はパソコンのキーボードを例にするよりも、テレビゲームの入力用コントローラを例にした方が解りやすいので、これを例に説明する。図3は本発明の概要図である。本発明の構成は基本的に第一実施形態と同様であるが、入力手段としてのコントローラー11が2つ（第一プレーヤーが使用する第一コントローラー11a、第二プレーヤーが使用する第二コントローラー11b）設けられ、コントローラー11aには小画面16a、コントローラー11bには小画面16bが設けられている点で第一実施形態と異なる。なお、本実施形態では入力手段を2つにしているが、2つに限るものではない。

【0012】次に、表示先データが発信され、処理装置がそれを受信し、情報を表示するまでの流れを説明する。まず、初期設定として表示すべき情報は大画面12に表示されるように予め設定されている。秘密情報を小画面11aのみ表示したい場合は情報発信手段としてのコントローラー11aにある小画面切替ボタン（図示せず）を押す。これによりコントローラー11aから表示先データ（小画面11aに表示すべきことを示す表示先データ）が発信される。なお、小画面11aに表示すべきことを示す表示先データは記憶装置に記憶されている

コンピュータプログラムから発信されることもある（この場合、記憶装置に記憶されているコンピュータプログラムが情報発信手段となる）。そして、この表示先データを受信した処理装置は小画面11aに情報を表示すべきことを命令・制御する。

【0013】非秘密情報を大画面16に表示したい場合はコントローラー11aの大画面切替ボタン（図示せず）を押す。これによりコントローラー11aから表示先データ（大画面16に表示すべきことを示す表示先データ）が発信される。なお、大画面16に表示すべきことを示す表示先データは記憶装置に記憶されているコンピュータプログラムから発信されることもある。そして、この表示先データを受信した処理装置は小画面16aに情報を表示すべきことを命令・制御する。

【0014】なお、上記処理の流れは小画面11bのみに情報を表示する場合も同様である。即ち、コントローラー11bの切替ボタンを押せば、小画面11bのみに情報を表示すべき表示先データが発信され、情報は小画面11bのみに表示される。また、この他にも本実施形態では表示先データとして次のような種類のデータが発信され、その命令通りに処理される。

（1）小画面11a及び小画面11bに情報を表示し、大画面16には表示しない。

（2）大画面16及び小画面11aに情報を表示し、小画面11bには表示しない。

（3）大画面16及び小画面11bに情報を表示し、小画面11aには表示しない。

【0015】本実施形態の効果は基本的に第一実施形態と同じであるが、更に次のような効果がある。この効果を2人で対戦型の野球ゲームをしている場合を例に説明する。対戦型の野球ゲームでは、一般に、守備側のゲームプレーヤーはバッターにどのような投球をするかをコントローラーから入力・設定して投球する。具体的には、図4に示すように、上ボタン21は「高めのコース」、下ボタン22は「低めのコース」、右ボタン23は「内角のコース」、左ボタン24は「外角のコース」、Aボタン25は「球種=直球」、Bボタン26は「球種=カーブ」、Cボタン27は「球種=シュート」、Dボタン28は「球種=フォークボール」を意味し、「内角低めにカーブ」を投げる場合は下ボタン22と右ボタン23を押し、最後にBボタン26を押して「内角低めにカーブ」を投げていた。

【0016】しかし、「内角低めにカーブ」程度の設定ならば、このような操作方法で対応できるが、「内角低め、ややバッターによりスローカーブ」という詳細な設定はこの方法では困難である（入力ボタンを更に多数設け、指で多数のボタンを押せば詳細な設定も不可能ではないが、これでは指が痙攣してしまう）。そこで、本発明のようにコントローラー11に小画面16を設ければ詳細な設定も可能である。即ち、本発明では図5のよう

に小画面16上に投球コース枠30と投球コース決定カーソル31を表示し、コントローラー11上のボタン（上ボタン21、下ボタン22、右ボタン23、左ボタン24）でカーソル位置を上下左右に移動させ、カーソル位置決定ボタン（Aボタン25）を押して投球コースを決定する。このようにカーソル移動により投球コースを決定すれば「内角低め、ややバッターより」といった詳細な設定を容易にすることができます。

【0017】そして、改ページボタン（Bボタン26）を押して、小画面16上に球種設定画面を表示させ、投球コース決定動作と同様に、画面上の「カーブ」及び「スローボール」をカーソル（矢印状のカーソル32aとカーソル32b）を移動させ、順次選択・決定すれば「スローカーブ」を容易に設定することができる。このように本発明では画面表示（小画面16）を見ながら様々な設定ができるので、詳細な設定を容易にすることができます。また、大画面12にも情報表示できるので2人で情報を共有することもできる。

【0018】なお、本発明はパソコンにも応用できる。即ち、コントローラーをキーボードに置換えて入力用コントローラーに小画面を設ければ、パソコンにおいても本実施例と同様の効果が得られる。また、本実施形態では入力手段を2つにしたが、3つ以上でも構わない。更に、本実施形態では野球ゲームについて説明したが、その他の対戦型ゲームに応用することも可能である。

【0019】

【発明の効果】本発明には次のような効果がある。
(1) キーボードやコントローラーにも表示手段を設け、そこに情報を表示できるので、側に居る人に表示情報を覗き見られるおそれが少なくなる。また、キーボードやコントローラーは常に操作者の手元にあるのでキーボードやコントローラーの位置や角度を容易にいつでも変えることができ、他人から覗き見られるおそれが更に少なくなる。

(2) テレビゲームにおいては画面表示（小画面）を見ながら様々な設定ができるので、詳細な内容を容易に設定できる。

(3) 共有すべき情報は大画面に表示できるので、秘密の情報を秘密にしつつ、共有すべき情報は大画面1つだけで一度に共有できる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明に係る入力装置の一実施態様を示した概略図である。

【図2】キーボード上の小画面の表示内容を示した図である。

【図3】本発明に係るテレビゲーム用入力装置の実施態様を示した概略図である。

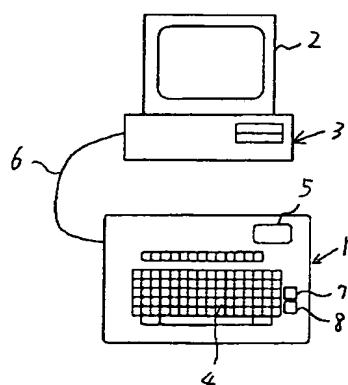
【図4】テレビゲーム機のコントローラーを示した図である。

【図5】テレビゲーム機のコントローラー上の表示画面の内容を示した図である。

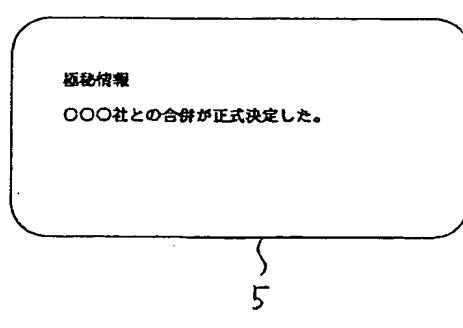
【符号の説明】

1	キーボード
2	ディスプレイ（大画面）
3	コンピュータ本体
4	タイプキー
5	液晶画面（小画面）
7	小画面切替キー
8	大画面切替キー
11	コントローラー
12	テレビ画面（大画面）
14	テレビゲーム機本体
16	液晶画面（小画面）
17、18	ケーブル
21～27	設定ボタン
30	投球コース枠
31、32	カーソル

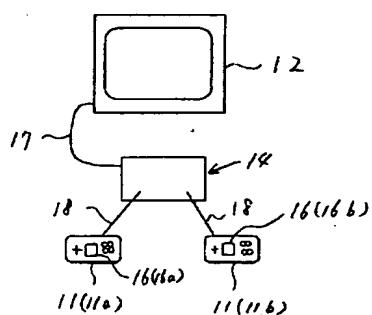
【図1】



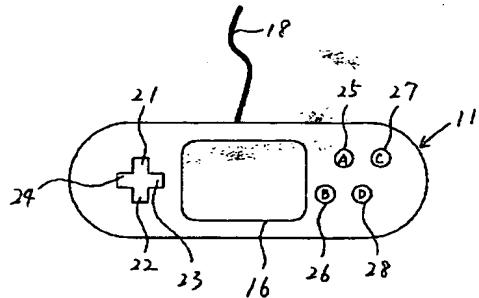
【図2】



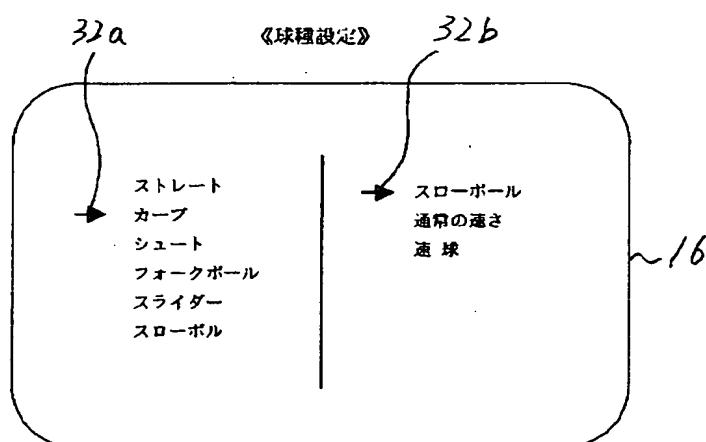
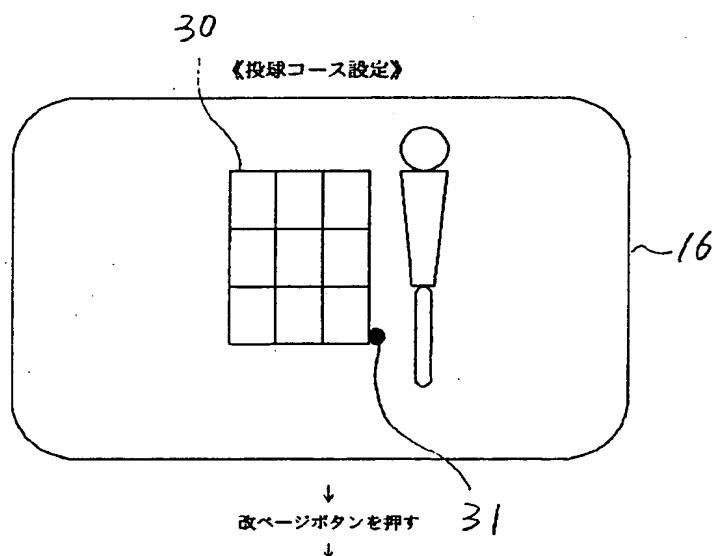
【図3】



【図4】



【図5】



フロントページの続き

F ターム(参考) 2C001 AA00 AA05 BD00 BD07 CA00
CA01 CA02 CA09 CB01 CC02
CC03
5C082 AA01 AA06 AA21 AA34 BD06
CB01 CB06 DA87 MM05 MM09
5E501 AA02 AA17 CB02 CB03 CC01
FA21
9A001 BB01 BB04 JJ76